PlayStation

ブレイズ アンド ブレイド

Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~

T&ESOFT

このたびはプレイステーション専用ソフト「Blaze&Blade ～Eternal Quest～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、必ずこの解説書をよくお読みください。なお、本解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。
※なお、この解説書に掲載されている画面写真は全て開発中のものです。予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

1.プロローグ……………………1
2.コントローラの使い方…………2
3.マルチタップの使い方…………5
4.ゲームの始め方………………6
5.ゲームの進め方………………14
6.アイコンメニュー……………26
7.システムメニュー……………27
8.メモリーカードユーティリティー…34
9.アイテムユーティリティー………35
10.アイテムの紹介………………37
11.魔法とハーブの紹介…………38
12.クエストの紹介………………40

ご注意！
このソフトは、メモリーカード（別売）が無くても
プレイできますが、メモリーカードをご用意いただくと、
より楽しくプレイできます。

For Japan Only
プレイヤー 1-2人
メモリーカード 3-15ブロック
マルチタップ対応 1-4人

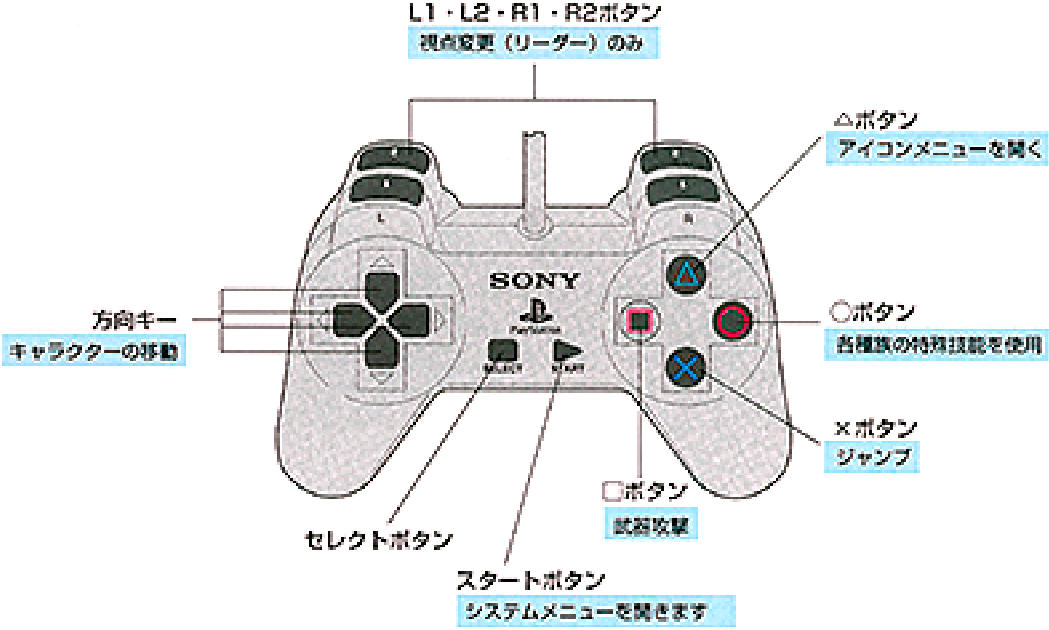
SLPS 01209

序章（プロローグ）



ムーブレシア大陸の北部に位置するフォレシア。
豊かな自然に恵まれたこの地にはかつて、ひとつの魔導文明があった。
その文明は、"魔導"という強大な力を操る"十二賢者"を中心に凄まじい発展をとげる。
自然をも支配する魔導の力に、人々は夢と希望を抱き、その繁栄が永遠に続くと信じていた。
…しかし。
繁栄におぼれた人々はさらなる力を求め続け、その恐れを知らぬ欲望は、
やがて魔導の暴走ひきおこす。栄華を極めた文明は、一夜にして滅びた。
…時は流れ、今。
人はこの地を「禁断の地」と呼ぶ。そこに残るのは、数多くの遺跡と、暴走した魔導により
産み出された魔獣達。「遺跡には莫大な宝が眠っている。」そんな噂が流れ、
多くの冒険者達が危険をかえりみず、この「禁断の地」を目指す。
剣と魔法を携え、各々の夢の為に・・・

コントローラの使い方



※コントローラの説明は、全て初期設定の状態でのものです。使用ボタンの割り当てはコントロールウィンドウ（P31参照）で変更できます。

■ゲームプレイ中

■方向キー		
	TYPE・A	上下左右で画面に対してキャラクターが上下左右に移動します。方向キーを入力している間はカメラが回ってもキャラの進む方向が変わりません。
	TYPE・B	モニター画面の上下左右と、方向キーの上下左右が常に一致します。カメラが回るとキャラの進む方向も自動的に修正されます。（振り向きモーションなし）
	TYPE・C	モニター画面の上下左右と、方向キーの上下左右が常に一致します。カメラが回るとキャラの進む方向も自動的に修正されます。（振り向きモーションあり）

○ボタン	特殊技能を使用（P12参照）
×ボタン	ジャンプ
□ボタン	武器攻撃
△ボタン	アイコンメニュー（P26参照）
L１ボタン	カメラ右回転*
R１ボタン	カメラ左回転*
L２ボタン	カメラ視点を下げる*
R２ボタン	カメラ視点を上げる*
L１＋R１ボタン	カメラのズームアウト*
L２＋R２ボタン	カメラのズームイン*
L１＋L２ボタン	カメラの自動追尾機能をON・OFF*
R１＋R２ボタン	画面の上を北にしてトップビュー視点に切り換え*
セレクトボタン	魔法のマニュアル詠唱モード（P19参照）
スタートボタン	システムメニュー（P27参照）

*初期設定ではカメラの自動追尾機能がOFFになっています。

■魔法詠唱、盾での防御時
この状態のキャラクターは移動する事ができません。ただし、方向キーの上下左右で向きを変更できますので、敵をねらったり攻撃に備えることはできます。
■メッセージのウィンドウが出ている時
○・□ボタン‥‥決定、メッセージを進める
方向キー‥‥‥‥項目の選択

■システムメニューの操作

●基本操作

L1・R1ボタン	ページの切り替え
○ボタン	決定

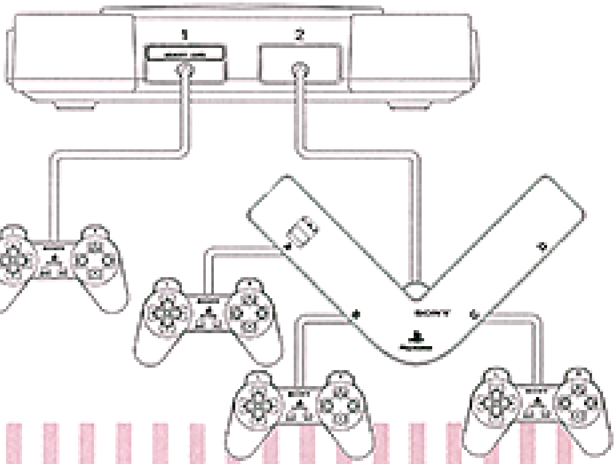
●各ページごとの操作
・ステータスページ（方向キーの上下でキャラクターの切り替え、方向キーの左右でウィンドウの選択、○ボタンでウィンドウの操作状態、×ボタンで操作状態解除）
・パーティー設定ページ（方向キーの上下で色選択、○ボタンでリーダー変更）
・イベントアイテムページ(○ボタンを押す事でイベントアイテムの説明を見る事ができます。)
・オプションページ（方向キーの上下で項目の選択）
・ミニマップページ（P32参照）

■アイコンメニューの操作

方向キー	項目の移動
○・□ボタン	・変更項目の選択 ・装備関係（武器、防具、盾、装飾品1、2）の項目の場合、装備と解除の切り換え ・アイテムの場合、アイテムの使用 ・魔法、ハーブ、リーダーの場合、決定
×ボタン	キャンセル（メニューを閉じる事もできる）
△ボタン	アイコンメニューを閉じます

このゲームは最大４人まで同時にプレイができます。

※２人以上で遊ぶときは、人数分のコントローラが必要です。
※３人以上の同時プレイでは、別売りのプレイステーション用マルチタップが必要です。



1 マルチタップの接続方法

マルチタップは、必ずプレイステーション本体のコントローラ端子２に接続してください。

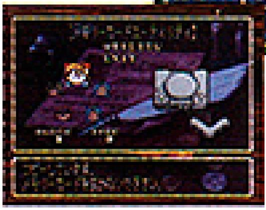
2 コントローラの接続方法

２人プレイを楽しむ場合は、コントローラをプレイステーション本体のコントローラ端子１および２に接続してください。３人以上でプレイする場合は、まず上記の接続方法にしたがってマルチタップを接続します。そして、コントローラをプレイステーション本体のコントローラ端子１、続いてマルチタップ本体のコントローラ端子２-Aに接続してください。残りのコントローラを２-B、２-Cの順番に接続します。この順番は必ず守ってください。３人でプレイする場合はコントローラ端子２-Bまでを使うことになります。

※コントローラ、マルチタップ等の接続は、必ずプレイステーション本体の電源を切った状態で行ってください。







オープニングムービーが終了するとタイトル画面が表示されます。スタートボタンを押すと、タイトルメニュー画面になります。

タイトルメニュー

■ゲーム開始･･･ゲームを始めます。
キャラクターデータを作成していないとゲームを始める事は出来ません。

■キャラクター作成
冒険に使用するキャラクターを作成します。
メモリーカードを使用しないでプレイする時、またメモリーカードにキャラクターデータがない時は、こちらを選択しないとゲームを開始できません。

■メモリーカードユーティリティ
キャラクターデータのコピーやデリートが行えます。

■アイテムユーティリティ
アイテム名の変更やいままでの冒険で取得したアイテムの一覧表示、アイテムのオークションができます。

■ゲームオーバーについて

パーティーのキャラクターが全員死ぬとゲームオーバーになり、ゲームが終了します。

■キャラクターのセーブ

セーブは、システムメニューのオプションページで行います。（P33参照）

・宿屋ではどこでもセーブをすることができます
・クエスト内にあるセーブポイントでもセーブできます。

通常クエスト内部でセーブしたキャラクターは、次に始める時にそのセーブポイントからゲームを再開できます。

ゲームの始め方

1 初めてゲームをする時は、まずキャラクター作成を行います（P8参照）。

2 タイトルメニュー画面で「ゲーム開始」を選択し、パーティー編成を行います。

メモリーカードを差し込んでいるメモリーカード差込口を選択してください。

キャラクターデータが表示されますので、パーティに加えたいキャラクターを選択してください（1～4人）。スタートボタンを押すとパーティー編成を終了します。

3 スタートボタンを押すと、確認メッセージが表示されてゲームがスタートします。





■パーティーについて

●1人でプレイする時

PlayStation本体にコントローラを１つだけ差すと１人プレイになります。パーティーを組んで冒険する時はリーダーの後ろを他のキャラクターがついてまわります。リーダーはアイコンメニュー（P26参照）のリーダー選択で変更できます。他のキャラクターは敵が近寄って来ると自動的に攻撃します。

●多人数でプレイする時

接続しているコントローラを増やすと、マニュアルで操作できるキャラクターが増えます（別売のマルチタップを使用すれば、最大４人まで同時にプレイできます）。

接続しているコントローラを増やした状態で、パーティー設定ページ（P32参照）を開きます。操作したいコントローラの方向キー押すと、対応しているキャラクターの操作表示がCOMからMANに切り換わり、そのコントローラで操作できるようになります。

※基本的には、パーティー設定で選んだキャラクターが上から順にコントローラの1P～4Pに対応します。ただし、1Pが操作するキャラクターを変更している場合は、対応キャラクターもそれに合わせて変わります。

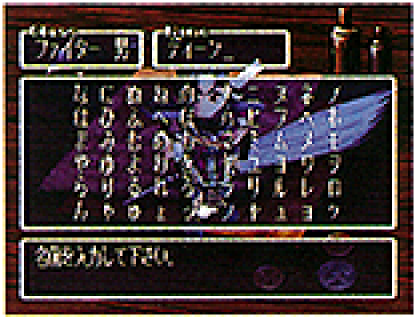
キャラクター作成

方向キーの上下左右で選択、○ボタンで決定、×ボタンでキャンセル



1 クラス／男女の選択

キャラクター作成を選択すると、始めにクラスと男女の選択画面になります。8つのクラスの男女、計16種類の中から選んでください。クラスごとの特徴はありますが、男女の性能差はありません(P12参照)。



2 名前の決定

次にキャラクターの名前の入力画面になります。
※方向キーの上下左右で文字を選び、○ボタンで決定してください。文字を削除する時は×ボタンを、入力を終了する時は「おわり」に合わせて○ボタンを押してください。スタートボタンを押すと「おわり」へカーソルが移動します。文字が入っていない状態で「おわり」にカーソルを合わせて×ボタンを押すと、クラス選択画面に戻ります。

3 口調の選択

次に口調の選択画面になります。選択しないでスタートボタンを押すと、そのクラスの標準口調で決定されます。



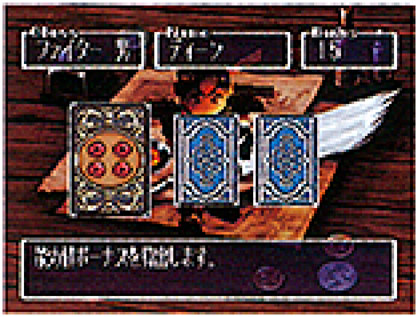
4 守護属性の選択

次に守護属性の選択画面になります。守護属性は、武器・防具の相性や、魔法の耐性などに関係してきます（P24参照）。



5 能力値の設定

次に、キャラクターの能力値を設定します。まず、ボーナス算出画面になりますので、３枚のカードを○ボタンでめくってください。出た数の合計がボーナス値になります。数値が気に入らない場合は、×ボタンでキャンセルしてめくり直してください。３枚のカードが全て同じ数字の場合、エクストラボーナスとなり、もう一度カードをめくる事ができます（この場合、合計６枚分の数値がボーナス値になります）。





ボーナスが決まるとパラメータの設定画面になります。ここで先ほど算出したボーナスを各パラメータに振り分けてください。ボーナスを全てパラメーターに割り振ったら○ボタンで決定します。
※方向キーの左右でパラメーターを選択し、方向キーの上下で増減（方向キーの上で＋１、方向キーの下で－１）してください。ただし、基本値以下には下がりません。

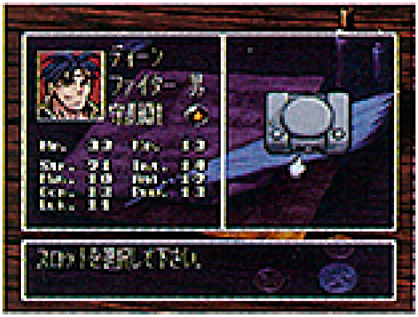
STR・腕力	攻撃力の強さに関係します
INT・知力	魔法の習得や魔法に対する防御力に関係します
MIN・精神	精神系の特殊攻撃に対する抵抗力などに関係します
AGL・敏捷	肉体系の特殊攻撃に対する抵抗力などに関係します
CON・体力	防御力やＨＰ．の増加・回復に関係します
POW・魔力	魔法の攻撃力やＭＰ．の増加・回復に関係します
LUK・運勢	さまざまな行動に関係します

キャラクター作りのアドバイス

最初のパラメータはバランス良く振り分ける方が良いでしょう。そのクラスの個性を活かすのであれば、初期設定の値が大きいパラメータに多めに振り分けてみましょう。



6 データのセーブ



キャラクターが出来ると、登録するかどうかの選択画面になります。
登録をしないでゲームを始めてしまうと、キャラクターデータをセーブすることはできません。ご注意ください。

「登録する」を選択するとデータのセーブ画面になります。
キャラクター１人分のデータをセーブするには、メモリーカードの空きブロックが３ブロック必要です。

以上で、キャラクター作成は終わりです。登録が終了すると「もう一度キャラクターを作る」か「パーティーを編成する」かを選択する画面になります。続けて別のキャラクターを作りたい時は「もう一度キャラクターを作る」を、ゲームを始めたい時は「パーティーを編成する」を選んでください。

クラス紹介

ゲーム中に○ボタンを押すと"特殊技能"が使えます。また"特殊能力"を持っているキャラクターは状況に応じてその能力を自動的に発揮します。



ファイター

●接近戦のエキスパートで攻撃、防御に優れています。

"特殊技能"	前方からの物理攻撃を盾で防御します。

ハンター



●弓を持ち、遠距離攻撃を得意とします。
また、薬草の知識も豊富です。

"特殊技能"	ハーブ（薬草）を使用する事ができます。
"特殊能力"	けもの道を発見します。



シーフ

●力技には向きませんが、素早い動きができます。

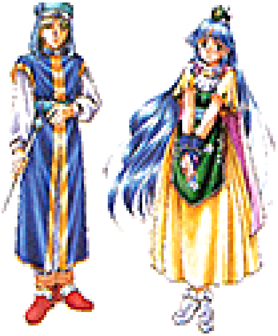
"特殊技能"	ダッシュができます。
"特殊能力"	簡単な鍵を開けることができます。

ドワーフ



●小柄ながら丈夫な体を持ち、特に接近戦で高い攻撃力を誇ります。

"特殊技能"	前方からの物理攻撃を盾で防御します。
"特殊能力"	もろくなった岩を破壊します。



プリースト

●戦闘は苦手ですが、神を信仰する事で癒しの力を使うことができます。

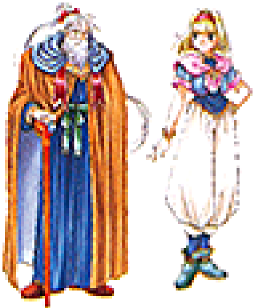
“特殊技能”	回復魔法を使用します（Mp．を消費）。

エルフ



●武器攻撃も魔法攻撃もそこそここなすバランスの良いキャラクターです。

“特殊技能”	攻撃魔法を使用します（Mp．を消費）。
“特殊能力”	弱い封印を解除します。



ウィザード

●古の秘術、攻撃魔法を使う事ができます。

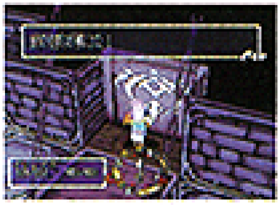
“特殊技能”	攻撃魔法を使用します（Mp．を消費）。

フェアリー



●杖の先から魔力の塊を放ち、妖精族独自の魔法を使います。また、常に地面から少し浮いているため、地面からのダメージを受けません。

“特殊技能”	補助魔法を使用します（Mp．を消費）。



エルフ特殊能力「封印解除」



ドワーフ特殊能力「岩石破壊」

※必要なクラスのキャラクターがいない時は、他のキャラクターがメッセージで知らせます。

ゲームの目的

街の酒場で情報を集め、各クエストを冒険します。
各クエストで、ボスキャラクターを倒すとタブレットが手に入ります。
それを全て集めて最終クエストに挑戦するのが、ゲームの大きな目的です。





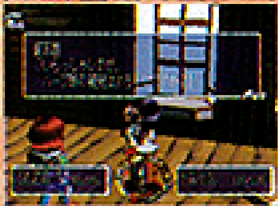
街の宿屋

宿屋は冒険を進めるのに欠かせない重要な拠点です。回復・セーブの他、アイテムの鑑定などさまざまなことができます。また、1階は冒険者たちの集う酒場になっています。



アイテムの鑑定

冒険で初めて手に入れたアイテムは未鑑定の状態です。そのアイテムを持って鑑定屋に話しかけると、鑑定してもらう事ができます。※一度鑑定してもらったアイテムを所持していれば、次から鑑定済の状態で拾う事ができます。



ハーブの補充

ハンターは、持っているハーブの数が5個未満の時のみ、薬草娘と話す事でハーブを補充できます。ただし、5個になるように補充されるだけで、それ以上は補充されません。

冒険は宿屋から始まる

ゲームは宿屋からスタートします。
いろいろな人と話して情報を得てください。

※初めて冒険に出発する時は、酒場のマスターから話を聞いてみましょう。




について］

ストックボックス



宿屋の２階にある自分の部屋には、冒険で手に入れたお気に入りのアイテムを保管する事ができるストックボックス（宝箱）があります。ストックボックスに触る事でアイテムの保管ができます。（キャラクターデータの読み込み画面の後ストックボックス画面になります。）

●ストックボックス画面

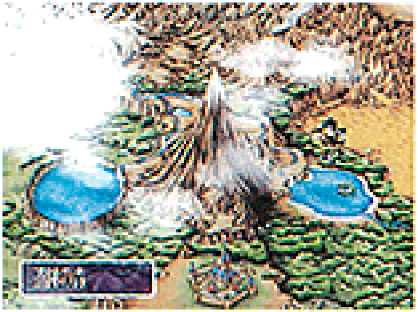


画面上で白く表示されているアイテムが現在所持しているアイテムです。ストックボックスに保管されているアイテムは灰色で表示されます。決定ボタンを押して所持／保管を切り換えてください。×ボタンを押すと、ストックボックス画面から出て、データのセーブ画面になります。※ストックボックスには最大１２個のアイテムを保管することができます。

回復とステータス異常の治癒

冒険を終えて宿屋に帰ってくると、冒険で受けたダメージや状態異常は自動的に治ります。

フリークエストで自由な冒険を



クエスト選択画面

宿屋から出るとパーティーが冒険する事のできるクエストが表示されます。探索したいクエストにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。

クエストを攻略する順番などは決まっていませんから、自由に冒険してください。また、ボスキャラクターを倒したクエストでも繰り返し冒険できますので、レベルアップやアイテム集めなど自由に楽しんでください。さらに、選ぶキャラクターによっても冒険の展開が変わりますから、何度でも楽しめます。



画面の見方



ステータスウィンドウ
各キャラクターのステータスを表示します。左の数値がHp.右がMp.です。また、ダメージを受けると、白→黄→赤とフレームの色が変わります。

アイコンメニュー
P.26をご覧下さい。

カメラアイコン
視点変更がホールドモード（マニュアル操作）の時、表示されます。

コンパス
現在の方角を示します。

経験値クリスタル
敵を倒した後、出現します。取ったキャラクターの経験値が増加します。

宝箱
敵を倒すとたまに宝箱が出現します。アイテムが入っていますが、中にはトラップが仕掛けられているものもあります。また、写真のもの以外に、最初からフィールドに配置されている宝箱もあります。

ジェル（通貨）
アイテムオークションに使用します。（P.36参照）


通常トラップ


このトラップは１人では解除不能

■トラップについて

トラップの中には複数の人間が操作しないと解除できないトラップがあります。このようなトラップの先には、珍しいアイテムや思わぬ近道などがありますが、ゲームをクリアするのに必要なアイテム等は隠されていません。


回復ポイント


セーブポイント

■回復ポイントとセーブポイントについて

クエストの中には、体力や状態異常を回復してくれる回復ポイントとクエスト内でキャラクターのデータが保存できるセーブポイントがあります。

■Ｈｐ．Ｍｐ．の自動回復

キャラクターを一定時間操作しないで休ませておくと、Ｈｐ．が徐々に回復していきます。Ｍｐ．はキャラクターを操作していても、徐々に回復していきます。またレベルアップ時にはHp.とMp.が自動的に回復します。

■キャラクターの成長



クエスト内を徘徊している魔獣を攻撃したり、倒すことでキャラクターに経験値が溜まっていきます。経験値はパーティー全員に入ります。また、敵を倒した時に現われる経験値クリスタルを取ると、そのキャラクターにのみボーナス経験値が入ります。それが一定量に達するとキャラクターはレベルアップします。レベルアップするとＨｐ．、Ｍｐ．、ＳＴＲ、ＩＮＴ、ＭＩＮ、ＡＧＩ、ＣＯＮ、ＰＯＷが上昇し、ＬＵＫの値が変化します。また魔法が使えるクラスは新しい魔法を覚える事があります。

魔法について

プリースト、ウィザード、エルフ、フェアリーは、魔法を使うことができます。使える魔法の種類は、クラスによって異なります。

■魔法を発動させる

魔法を発動させるには以下の２つの方法があります。



1 自動詠唱

特殊技能ボタンを押すと、キャラがアイコンメニューで選択した魔法の詠唱を始めます（詠唱中はキャラクターの周りにリングがでます）。ボタンを押し続けていれば、各魔法ごとに設定された詠唱時間の後、魔法が発動します。ボタンを途中で放すと詠唱が中断され、魔法は発動しません。



2 マニュアル詠唱

セレクトボタンを押すと魔法の詠唱状態になります。セレクトボタンを押し続けながら各魔法のコマンドを入力してください。セレクトボタンを放すと魔法が発動します。

※コマンドはシステムメニューのマジックページで見る事ができます。入力のタイミングに時間制限はありません。

自動詠唱では、複雑なコマンドを入力しなくて済みますが、固定の詠唱時間を待たなければなりません。マニュアル詠唱であればコマンド入力後、すぐに魔法を発動できます。覚える手間は必要ですが、熟練すれば高レベルの魔法を自動詠唱よりも早く、任意のタイミングで発動できます。







■魔法の効果を調整する

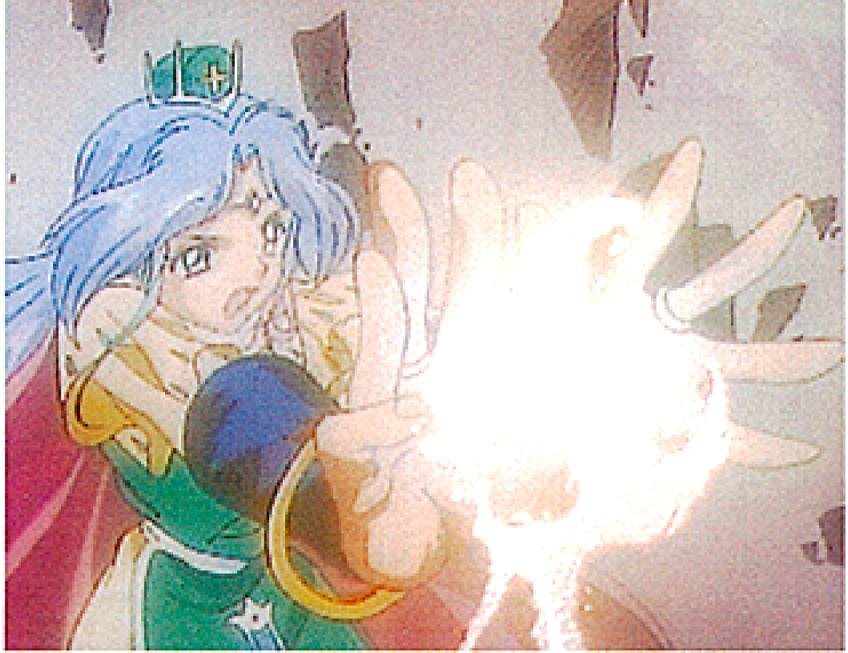
魔法の中には効果時間や飛距離を調節できるものもあります。自動詠唱の場合は、特殊技能ボタンを押し続ける事によって、マニュアル詠唱の場合は、コマンドの最後ボタンを押し続けながらセレクトボタンを放す事で効果を調整できます。
※その魔法が調整が可能かどうかはシステムメニューのマジックページをご覧ください。

■効果が単体の魔法について

単体にしか効果のない魔法は、魔法が届く範囲内で最も近くにいるキャラクターにかかります。
範囲内にだれもいない場合は術者に魔法がかかります。

■魔法の抵抗（Resist）

敵からマイナス効果（ダメージや状態異常など）がある魔法を受けるとキャラクターは"魔法の抵抗"をします。魔法の抵抗に成功すればマイナス効果が弱まり、時にはその影響を受けずに済みます。キャラクターの能力を高める事で魔法の抵抗に成功しやすくなります。
敵に魔法をかけた時も同様で、場合によっては魔法の効果が弱まったり、効果がでなかったりします。キャラクターの能力を高めると魔法が敵に抵抗されにくくなります。



■魔法の習得

キャラクターはレベルが上がる事で魔法を覚えていきますが、魔法の中にはレベルアップで覚える事ができないものもあります。これらの魔法は非常に強力で、冒険中ある場所で一定の条件を満たすと覚える事ができます。

■Ｍｐ．０での気絶

魔法を使いすぎてＭｐ.が０になるとキャラクターは気絶し、一定時間一切の行動ができなくなります。Ｍｐ．に注意しながら魔法を使うようにしましょう。

ステータス(状態)異常について

魔獣の特殊攻撃やトラップを受ける事でキャラクターは状態異常になることがあります。





◆肉体系の状態異常

Poison 毒	毒に冒されHp．が徐々に減少します。一定時間経つか魔法、ハーブ、アイテムで回復します。
Paralyze マヒ	体が痺れ、歩く速度が下がってしまいます。一定時間経つか魔法、ハーブ、アイテムで回復します。
Stun スタン	気絶して一切の行動が取れません。一定時間経つ事で回復します。
Stone 石化	体が石になってしまいHp．が徐々に減少し一切の行動が取れません。一定時間経つか、敵の攻撃を受けるか、アイテムで回復します。
Drain ドレイン	体の力が吸い取られ能力が減少します。魔法かアイテムで回復します。

◆精神系の状態異常

魔法力減少 (Feeble)	魔力のバランスが乱されMp．が徐々に減少します。一定時間経つか魔法、ハーブ、アイテムで回復します。
混乱 (Confusion)	頭が混乱し思い通りに動く事ができません。一定時間経つか魔法、アイテムで回復します。
呪い (Curse)	呪いをかけられて、全く攻撃できません。一定時間経つか魔法、ハーブ、アイテムで回復します。
沈黙 (Silence)	一時的に喋れなくなり、魔法が発動できなくなります。一定時間経つか魔法、アイテムで回復します。
睡眠 (Sleep)	猛烈な睡魔に襲われ眠ってしまい、一切の行動がとれません。一定時間経つか、敵の攻撃を受けるか、アイテムで回復します。
狂人化 (Berserk)	理性がなくなり狂暴化します。攻撃力が上昇しますが防御力が減少し、魔法やアイテムが使用できなくなります。一定時間経つか、敵の攻撃を受けるか、アイテムで回復します。

死亡 (Dead)	Hp．が0になり死んでしまった状態です。パーティーが次のエリアへ進むとHp．1の状態で復活します。魔法かアイテムで回復します。



属性

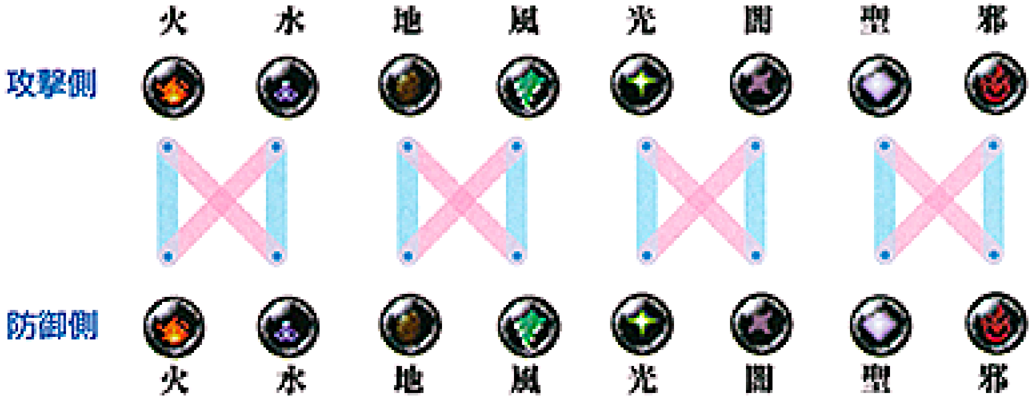


武器や防具などには属性がつけられている物があり、キャラクターの守護属性と同じ属性のものを装備すると属性値が強化されます。

属性値をうまく利用すれば戦いを有利に進める事ができます。

1 属性の種類

属性は火、水、風、地、光、闇、聖、邪の8種類あります。影響しあう属性を有効属性といい、有効属性には同属性・反属性があります。



線で結ばれているものが有効属性、縦の線が同属性、交差した線が反属性を表します。複数の属性を付けていた場合は一番強い属性値の属性になります。

2 攻撃属性と防御属性

属性には攻撃属性と防御属性があります。攻撃属性は武器と装飾品の属性が影響し、防御属性は防具と装飾品の属性が影響します。敵の属性と反属性の攻撃を仕掛けると通常より多くダメージを与える事ができます。逆に、同じ属性を持った敵の場合はダメージが少なくなります。これは自分が敵に攻撃を受けた時でも同じです。



例

■攻撃時

光１０の属性を持つ武器で闇属性を持つ敵に攻撃を仕掛けると攻撃力が１０増加します。

■防御時

火１０の属性を持つ防具と火１０の属性を持つ装飾品を装備している時、火の属性を持つ攻撃を受けると、防御力が２０増加します。



3 属性攻撃の色

攻撃でダメージを与えるとダメージスコアが表示されます。この時の数字の色でどの属性の攻撃かが分かります。

白	属性なし
緑	回復
オレンジ	火
水色	水
茶色	地
白緑	風
黄色	光
灰色	闇
白青	聖
赤黒	邪

アイコンメニュー

ゲーム画面中に△ボタンを押すと、
キャラクターの上部にアイコンメニューが開きます。
アイコンメニューでは武器（ぶき）・防具（ぼうぐ）の装備（そうび）、アイテムの使用、魔法やハーブの選択、リーダーの変更などが行えます。

■アイコンメニューには以下の項目があります。

項目	説明
武器 WEA	武器の装備変更ができます。
防具 ARM	防具の装備変更ができます。
盾 SHD	盾の装備変更ができます。※盾が装備できるクラスのみ
装飾品1 ACS1	装飾品の装備変更ができます。
装飾品2 ACS2	装飾品の装備変更ができます。
アイテム ITEM	アイテムを使用することができます。ただし、一度使用すると、一定時間、使用不能になります。
魔法 MAG	使用する魔法を選択します。※魔法が使えるクラスのみ
ハーブ HERB	使用するハーブを選択します。※ハンターのみ
リーダー選択 LEAD	パーティーのリーダーを選択します。

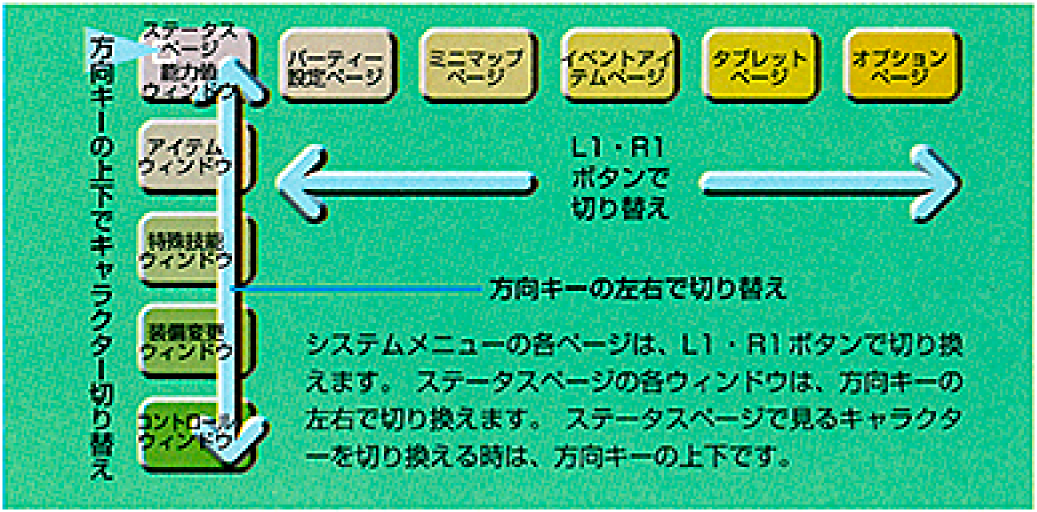
■ショートカット

アイコンメニューを開く時に、△ボタンを押し続けておくと、方向キーの上下で項目の選択、左右でその項目の内容の選択が行えます。例えば、方向キーの上下で武器のアイコンを選び、左右に動かすと装備できる武器を切り換えられるわけです。

システムメニュー

**ゲーム中にスタートボタンを押すとシステムウィンドウが開きます。
このメニューでキャラクターの確認やいろいろな設定を行う事ができます。**

システムメニューにはステータスページ、パーティー設定ページ、ミニマップページ、イベントアイテムページ、タブレットページ、オプションページがあります。



※イベントアイテムページはイベントアイテムを、タブレットページはタブレットを手に入れていないと表示されません。

※ステータスページは、各キャラクターの詳しい情報が見られるページで、能力値、アイテム、特殊技能、装備変更、コントロールの５種類のウィンドウが表示されます。

※特殊技能ウィンドウは魔法を使うクラスのマジックウィンドウと、ハンターのハーブウィンドウだけで、他のクラスにはありません。

1 ステータスページ

キャラクターに関する情報が見る事ができます。ステータスページにはキャラクター、アイテム、マジック、ハーブの４種類のウィンドウがあります。（方向キーの上下でキャラクターの切り替え、方向キーの左右でウィンドウの選択、○ボタンでウィンドウの操作状態、×ボタンで操作状態解除）

Ability-Window　能力値ウィンドウ

キャラクターの能力や状態を見る事ができます（全クラス表示）。



ジェル（所持金）
※Blaze&Bladeの世界での通貨です。

■各項目の説明

LV.	キャラクターのレベル
ジェル	所持金
Hp.	キャラクターのヒットポイント（０になると死亡）
Mp.	キャラクターのマジックポイント（０になると一定時間気絶）
STR	腕力／武器でダメージを与える時に関係してきます。
INT	知力／魔法で攻撃する時に関係してきます。
MIN	精神／魔法に対する抵抗力などに関係してきます。
AGL	敏捷／武器でダメージを受けた時に関係してきます。
CON	体力／Hp. の増加や回復に関係してきます。

POW	魔力／Mp. の増加や回復に関係してきます。
LUK	運勢／さまざまな行動に関係してきます。
At.	キャラクターの攻撃力です。
Df.	キャラクターの防御力です。
Mat	キャラクターの魔法攻撃力です。
Mdf.	キャラクターの魔法防御力です。
状態	状態異常の種類を表示します。
経験値	現在の経験値です。
あと	レベルアップに必要な経験値です。

パラメーターが赤くなっていると魔法や状態異常のせいで能力がダウンしている事を示し、パラメーターが緑になっていると魔法や状態異常の効果で能力がアップしている事を示します。

Item·Window

アイテムウィンドウ



キャラクターが持っているアイテムを見る事ができます（全クラス）。アイテムにカーソルを合せて、○ボタンを押すとアイテムの能力を見る事ができます。ごみ箱にカーソルを合せ○ボタンを押すとアイテムを捨てるモードになります。この時に捨てたいアイテムにカーソルを合せ、○ボタンを押すとそのアイテムを捨てる事ができます。

■各項目の説明

アイテムアイコン	今、持っているアイテムを表示します（同時に持ち歩けるのは十種類までです）。
アイテム名	アイテムの名前が表示されています。
At.	アイテムの攻撃力です。
Df.	アイテムの防御力です。
地水火風光闇聖邪	アイテムにかかっている属性です。

●装備可能クラス

白くなっているのが装備できるクラスです

Fig	ファイターを表します。
Pri	プリーストを表します。
Thf	シーフを表します。
Wiz	ウィザードを表します。
Hun	ハンターを表します。
Elf	エルフを表します。
Dwf	ドワーフを表します。
Fal	フェアリーを表します。



Eマークは装備中を示し、装備しているアイテムを捨てる事はできません。アイテムの横に付く数字はそのアイテムを幾つ持っているかを表します。ただし、複数所持できるのは使用アイテムに限ります。

Magic-Window

魔法を使用できるクラスの特殊技能ウィンドウ

覚えている魔法がアイコンで表示されます。操作状態の時に、魔法アイコンにカーソルを合わせるとその魔法の説明が表示されます。決定ボタンを押すと、その魔法が特殊技能ボタンで使用する魔法に設定されます。※特殊技能に設定されている魔法アイコンにはEマークがつきます。

■各項目の説明

スペルレベル	今見ているレベルを表示します。
魔法アイコン	覚えている魔法が表示されます。
？アイコン	未習得の魔法は？で表示されます。
魔法名	魔法の名前が表示されます。
消費Mp.	その魔法を使うとMp．がどれだけ減るかが表示されます。
コマンド	マニュアル詠唱モードの時のコマンドが表示されます。





Herb-Window

ハンターの特殊技能ウィンドウ

持っているハーブの種類と数を表示します。操作状態の時に、ハーブアイコンにカーソルを合わせるとそのハーブの説明が表示されます。その時に決定ボタンを押すと、そのハーブを装備することができます。※Eマークは装備中を示します。

Equip-Window

装備変更ウィンドウ

キャラクターの装備を変更する事ができます。まず操作状態にしてから装備を変更したい項目にカーソルを合せ、決定ボタンを押してください。装備を選択する画面になります。ここで装備したいものを選び決定ボタンを押すと、装備が変更されます。装備中のものをはずしたい時も、選択後、決定ボタンを押してください。※Eマークは装備中を示します。



Control-Window

コントロールウィンドウ

コントローラタイプ、プレイヤーマーカーの有無、ディレクションマーカーの有無の選択やボタンの割り当て変更ができます。



CONTROL	コントローラのタイプ切り換え
DIRECTION	ONにするとキャラクターの前に矢印が表示されます。
PLAYER	ONにするとキャラクターの足元に操作プレイヤーが表示されます。
CUSTOM	ボタン配置を変更できます。 ATK（攻撃） JUMP（ジャンプ） SUB（特殊技能） MENU（アイテムウィンドウ）

2 パーティー設定ページ

キャラクターの色の選択やリーダーの変更が行えます。また、コントローラを増やして、マニュアル操作のキャラクターを増やす時もここで切り換えます。

●キャラクター色の変更／方向キーの左右で変更したいキャラクターを選択して、上下で切り換えます。

●リーダーの変更／方向キーの左右でリーダーにしたいキャラクターを選択して、決定ボタンで指定します。

●マニュアル操作への切り換え／接続しているコントローラを増やした状態（P5参照）で、パーティー設定ページを開きます。操作したいコントローラの方向キーを押すと、対応しているキャラクターの操作表示がCOMからMANに切り換わり、そのコントローラで操作できるようになります。キャンセルボタンでCOMに戻ります。

※基本的には、パーティー設定で選んだキャラクターが上から順にコントローラの1P～4Pに対応します。ただし、1Pが操作するキャラクターを変更している場合は、対応キャラクターもそれに合わせて変わります。

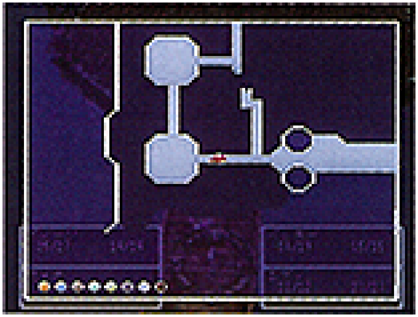


3 ミニマップページ

現在、冒険しているフロアのマップが表示されます。一部の面や隠し通路など表示されない所もあります。

●ミニマップ画面の見方／矢印がパーティーのいる位置で、向いている方向がカメラの向いている方向です。

●操作／方向キーの上下左右でマップのスクロール、キャンセルボタンを押すと現在地を中心にした画面に戻ります。また、決定ボタンを押すとマーカーの設置画面になります。方向キーの左右でマーカーを選び、決定ボタンで配置します。もう一度決定ボタンを押すと、配置の取り消しができます。マーカーはクエスト内で8つ付ける事ができます。現在、使用されているマーカーは点滅状態で表示されます。（今いるフロアのマーカーのみ表示されます）



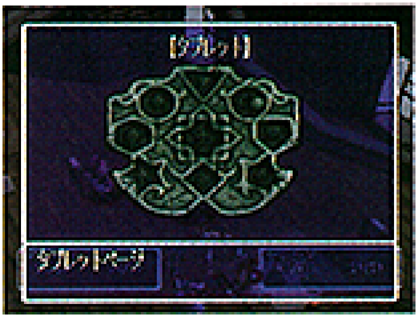
4 イベントアイテムページ

冒険で見つけた重要なアイテムが表示されます。操作状態でカーソルを合わせると、そのイベントアイテムの説明を見る事ができます。



5 タブレットページ

いままでの冒険で手に入れたタブレットが表示されます。



6 オプションページ

キャラクターのセーブやゲームの終了を行います。セーブは宿屋かクエスト内にあるセーブポイントでしか選択できません。

●セーブについて

a)SAVE DATAを選んで決定します。

b)キャラクターを選んで決定します。

c)セーブするメモリーカードのメモリーカード差込口を選んで決定します。同じキャラクターのデータがセーブしてあるカードでないとセーブできません。

d)確認メッセージの後、セーブが行われます。

e)セーブが終了したら、キャンセルボタンで前の画面に戻ってください。





メモリーカードユーティリティ

方向キーで選択、○ボタンで決定
×ボタンでキャンセル
キャラクターデータのコピー（複写）
デリート（削除）ができます。

1 ユーティリティ（UTILITY）を選択すると、まずスロット（メモリーカード差込口）の選択画面になります。ここで、どのスロットに差し込んであるメモリーカードを使うか選択します。※メモリーカードユーティリティを終了する時はＥＸＩＴを選んでください。

2 スロットを選択すると、メモリーカードに入っているデータがキャラクターアイコンで表示されます。ここで編集したいデータを選択してください。

3 選択・決定すると、コピー（複写）／デリート（削除）が表示されますので、どちらかを選択してください。

4 コピーを選択すると、コピー先のスロットを選択する画面になります。スロットを選んで決定してください。
※作業が終了したら、×ボタンで最初の画面まで戻ってください。

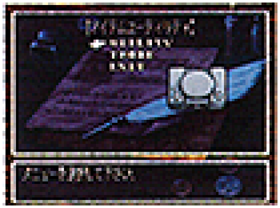




アイテムユーティリティ

方向キーで選択
○ボタンで決定
×ボタンでキャンセル





UTILITY

アイテムの確認や名前変更ができます。

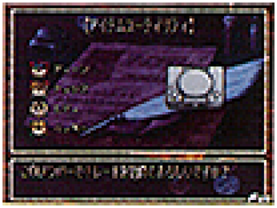
■アイテムの名前変更／名前を変えたいアイテムを選択し名前を変更します。

■取得アイテムリスト／今まで取った事のあるアイテムが表示されます。鑑定されていたアイテムを持った状態でセーブするか、新しく手に入れたアイテムをストックボックスに入れると更新されます。左下の数字は今まで取ったアイテムの数とブレイズアンドブレイドに登場する全アイテムの総数です。



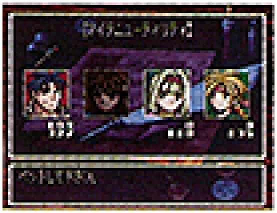
AUCTION

アイテムのオークションを行います。









1 オークションに参加するメンバーを選びます。

方向キーの左右でメモリーカード差込口を、上下でキャラクターを選択します。決定ボタンを押すと参加登録されます。メンバーが全て揃ったら、スタートボタンを押してください。

2 オーナーを決めます。

方向キーの左右でオーナーを選び、決定してください。

3 出品する品物を選びます。

方向キーでアイテムを選び、決定してください。出品できるのは、そのキャラクターが装備していない武器・防具・装飾品に限ります。ここの操作はオーナーが行います。

4 オークション

オーナー以外のキャラクターは、方向キーの上下で掛け金を設定します。一番多い掛け金を設定したキャラクターに獲得権があります。全バイヤーが決定ボタンを押すと、そのオークションは終了します。

5 セーブ

アイテムとジェルの移動により、データが変更されるので、セーブを行ってください。更新されたデータが全てセーブされるとメニュー画面に戻ります。

アイテムの紹介

■武器、防具、アイテムについて

	剣	ロングソードなどのやや大型の剣。ファイターが好んで使います。
	小剣	ショートソードやレイピアの様な細身の剣でエルフが好んで使います。
	短刀	ダガーやナイフのような小さな刃物でシーフが好んで使います。
	打撃武器	メイスなどの鈍器で刃物を嫌うプリーストが好んで使います。
	杖	体の支えにもなる杖は、ウィザードが好んで使います。
	斧	重いが破壊力に優れる斧は、ドワーフが好んで使います。
	弓矢	ロングボウなどの弓矢は遠距離への攻撃ができ、ハンターが好んで使います。
	ロッド	フェアリー専用の小さな杖。先端に気を溜め魔力の塊を放つ事ができます。
	重鎧	プレートメールなどの鎧。ファイターやドワーフが好んで使います。
	軽鎧	レザーアーマーの様な軽い鎧。シーフ、ハンター、エルフが好んで使います。
	ローブ	厚手の布で作られた服。プリースト、ウィザード、フェアリーが好んで使います。
	盾	ファイター、ドワーフが敵の物理攻撃を防ぐのに使います。
	装飾品	アミュレットやリングなどのアクセサリー。補助的な能力を持つ物もあります。
	アイテム	ポーションやオーブなど。多くのアイテムは、一度使うとなくなってしまいます。

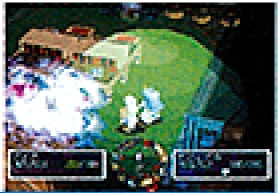
魔法



■攻撃魔法紹介

古の秘術、魔法を使い破壊の力を操る事ができ、
強力な魔獣に立ち向かうには必要不可欠な能力。

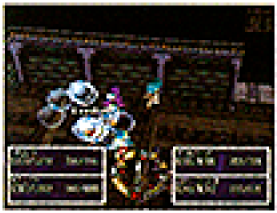
ファイヤーバレット	小さな火球を撃ち攻撃します。
スパークバレット	小さな雷球を撃ち攻撃します。
ウォーターバレット	地を這う波を撃ち攻撃します。
ストーンバレット	複数の岩石弾を撃ち攻撃します。
ストライキング	潜在能力を高め攻撃力を強化します。
ライトボール	光球を発生させ攻撃します。
ライトニングボルト	電撃を放ち敵を攻撃します。
ダークブレス	闇の霊を召喚し、闇の障気で敵を攻撃します。



■回復魔法紹介

神を信仰しその癒しの力を行使する事ができる、冒険には欠かせない能力。

ターンアンデット	アンデットを聖なる光で浄化します。
ヒーリング	生命力（Hp.）を少し回復します。
プロテクション	防御力（Df.）を強化します。
レジスト	魔法防御力（Mdf.）を強化します。
ディテクトアライメント	敵の守護属性を感知します。
リフレッシュ	パーティー全員の生命力（Hp.）を回復します。
レクイエム	複数のアンデットを聖なる光で浄化します。
リジェネレイション	生命力（Hp.）を活性化し再生します。



■補助魔法紹介

妖精族独自の魔法で他とは違う補助的な魔法を使う事ができます。

スリープ	敵を眠りに誘う催眠弾を放ちます。
スロー	精霊の足で敵を踏みつけ移動速度を遅くします。
ヘイスト	潜在能力を高め移動速度を速くします。
エンチャントファイヤー	武器に火の魔力を与え武器を強化します。
エンチャントウォーター	武器に水の魔力を与え武器を強化します。
チャーム	敵を誘惑し混乱させます。
サイレンス	敵を沈黙させる言霊を放ちます。
レビテート	精霊の力を与え浮遊させます。

ハーブ

■ハーブは軽い怪我やステータスの異常を回復する効果を持っています。

ラベンダー	傷ついた身体を癒してくれる薬草
セージ	疲れた心をリフレッシュしてくれる薬草
ベルベーヌ	あらゆる毒を中和する薬草
セボリー	体のしびれを取る薬草
ヘンルーダ	石のように固くなった体をほぐしてくれる薬草
ヒソップ	落ち込んだ気持ちを和らげる薬草
ナイトシェイド	忌まわしい呪いをとく薬草

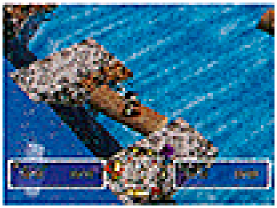




■遺跡の森

冒険者達が最初に訪れる、緑溢れる美しき森

酒場のマスターに話を聞いて、最初に訪れることになるのがこの「遺跡の森」だ。木々が立ち並ぶ深い森を抜けると、眼前には新たな地へ旅立つためのボート小屋が現れる。





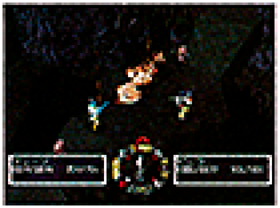


■廃坑

無人の炭坑に徘徊する無数の魔獣たち

薄暗く、不気味な炭坑。長年に渡り掘り進められたその中は、まさに迷宮そのもの。下層部には、ゴンドラやジャンプ台などのトリッキーな仕掛けも…。





■古の塔

フォレシアにそびえ立つ邪神の塔

複雑かつ広大な、邪神の塔。ほとんどの部屋にトラップが仕掛けられたその内部は危険窮まりない。さらに、浮遊塔への回廊には宿敵が待ち受ける。









■火竜の山

灼熱の炎の中で繰り広げられる死闘

壁からは高温の蒸気、崖下には真っ赤に燃え上がる溶岩という「火竜の山」。狭い足場を頼りに進んだその先には、この山の主である竜が待っているという…。

